



POLITÉCNICA

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

## Memoria de Proyecto de Innovación Educativa Curso 2022-2023

**INGEMPRENDE: Impulso de las competencias emprendedoras y otras transversales a través de la gamificación y los juegos serios aplicados a la docencia en ingeniería.**

Creada por JUAN JOSE MORILLAS GUERRERO

### DATOS DEL PIE

**Coordinador:** JUAN JOSE MORILLAS GUERRERO

**Centro:** E.I. AERONAUTICA Y DEL ESPACIO

**Nivel:** Otros

**Línea:** E2. Actividades de Gamificación

**Código:** IE23.1401

### 1. DESTINATARIOS SOBRE LOS QUE HA REPERCUTIDO EL PROYECTO

**1.1 Número de alumnos UPM:** 1400

**1.2 Número de asignaturas:** 11

**1.3 Titulaciones Máster:**

MASTER UNIVERSITARIO EN SOFTWARE DE SISTEMAS DISTRIBUIDOS Y EMPOTRADOS

**1.4 Titulaciones grado:**

GRADO EN INGENIERIA INFORMATICA  
GRADO EN GESTIÓN Y OPERACIONES DEL TRANSPORTE AÉREO  
GRADO EN INGENIERÍA AEROESPACIAL  
GRADO EN INGENIERIA DEL SOFTWARE  
GRADO EN SISTEMAS DE INFORMACION  
GRADO EN TECNOLOGIAS PARA LA SOCIEDAD DE LA INFORMACION

**1.5 Centros de la UPM:**

E.T.S. DE INGENIEROS INFORMÁTICOS  
E.T.S.I. AERONÁUTICA Y DEL ESPACIO  
ETSI AGRONÓMICA, ALIMENT. Y BIOSISTEMAS  
E.T.S DE ING. DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

### 2. EQUIPO Y COORDINACIÓN DEL PROYECTO

**2.1 Describa muy brevemente las acciones para la coordinación y seguimiento del proyecto que han desarrollado**

Desde el primer momento en que se puso en marcha el Proyecto (reunión de lanzamiento) ya se establecieron acciones para conseguir su coordinación y seguimiento. Cabe destacar la labor del Comité ejecutivo del Coordinador y el Co-coordinador que mediante

comunicaciones constantes se iban viendo las necesidades y los progresos en los objetivos. En ningún momento hizo falta recurrir al Plan de Contingencia que poseíamos puesto que todos los miembros del PIE han tenido siempre una visión orientada al cumplimiento del programa previsto, los plazos y consecución de los resultados tangibles. Hemos mantenido reuniones de seguimiento expresas y, sobre todo, se ha realizado una labor de evaluación a través de criterios de calidad e indicadores objetivos de cumplimiento con métricas basadas en nº de estudiantes impactados, centros, nº de publicaciones, etc.) y que ha arrojado un valor de media de 9,92/10 con tres bloques evaluados: actividad científica, actividades de difusión y actividades de evaluación. Puede comprobarse el resultado de la evaluación en el siguiente enlace: <https://drive.upm.es/s/WZzWWbRUdPsGT3I>

## 2.2 Describa, si las hubo, las dificultades mas relevantes para coordinador al equipo del proyecto, y en su caso, indique las soluciones encontradas

Este proyecto fue minuciosamente preparado y programado para su solicitud, además de contar con el apoyo constante y entusiasta de los profesores y profesoras involucradas que creen y apuestan firmemente por la innovación educativa aplicada al aprendizaje de las ingenierías, quizás por esta razón no han habido casi dificultades para su implementación. Si acaso, nombrar los problemas para encajar las agendas de todos ellos a la hora de fijar reuniones o actividades. Esto se solucionó con herramientas colaborativas de decisión grupal de fechas y horas, así como con un constante diálogo entre todos. Algunos viajes o estancias internacionales que impedían estar presente a algunos miembros que se suplían con otros más liberados. En definitiva, ha sido un trabajo bien planificado y, por tanto, sin dificultades.

## 2.3 ¿Ha contado con la colaboración de estudiantes BECARIOS? Si

Nombre	Tareas realizadas	Formación recibida
DANIEL VILLANUEVA PÉREZ	1) Apoyo a la confección de la Encuesta INGEMPRENDE, incluida aportaciones propias sobre competencias blandas y emprendimiento. 2) Elaboración de estadísticos innovadores sobre correlaciones entre datos. 3) Colaboración en la difusión de las encuestas y su tabulación. 4) Apoyo gráfico en el diseño de elementos del proyecto. 5) Apoyo indispensable en la organización del evento INGEMPRENDE.	En competencias blandas y emprendimiento, métodos de investigación estadística y tratamiento científico de resultados, organización de eventos y práctica con otros alumnos internacionales.

## 3. COLABORACIÓN INTERNA Y EXTERNA A LA UPM

### 3.1 ¿Ha colaborado con otros proyectos, grupos, órganos, de su centro, de otros centros y de Servicios centrales de la UPM?

Si

Tipo	Nombre	Descripcion
GI - Grupo de Investigación UPM	REFERENT ( <a href="https://short.upm.es/g2o1l">https://short.upm.es/g2o1l</a> )	Apoyo fundamental en la investigación, pasación de las encuestas del estudio sobre gamificación, juegos serios y habilidades emprendedoras, en la organización del evento AEROEMPRENDE22 con la presencia del prof. Edmundo Tovar, director del GI y co-coordinador del PIE así como la colaboración absoluta de todos los profesores del GI y del PIE
Servicio / Unidad del centro	Dirección de la ETSIAE	El apoyo del equipo directivo con la Directora a la cabeza, D <sup>a</sup> . Cristina Cuerno Rejado, así como del Sub. D. Miguel Hermmans y focal point EELISA en la ETSIAE han resultado decisivos para llevar a cabo parte de las actividades de este proyecto, sobre todo el gran evento INGEMPRENDE 2023
Otro Centro UPM	Comunidad EELISA-UPM ESCE "Ethics, Social Commitment & Entrepreneurship"	Nos han apoyado por parte del profesorado implicado en la Comunidad, así como por los alumnos que han realizado la encuesta del estudio, y para todo el evento INGEMPRENDE 2023 que ha sido abierto al estudiantado de las otras universidades de la alianza con una participación muy importante de alumnado extranjero.
Otro Centro UPM	ETS Ingenieros Informáticos	Nos han apoyado por parte del profesorado implicado en el PIE, así como por los alumnos que han realizado la encuesta del estudio, así como en la difusión y captación de alumnado para INGEMPRENDE23 y del PIE

Tipo	Nombre	Descripción
Otro Centro UPM	ETS Sistemas Informáticos	Nos han apoyado por parte del profesorado implicado en el PIE, así como por los alumnos que han realizado la encuesta del estudio, así como en la difusión y captación de alumnado para INGEMPRENDE23 y del PIE
Otro Centro UPM	ETS MINAS Y ENERGÍA	Nos han apoyado por parte del profesorado implicado en la comunidad EELISA-ESCE, así como por los alumnos que han realizado la encuesta del estudio, así como en la difusión y captación de alumnado para INGEMPRENDE23 y del PIE
Otro Centro UPM	ETSI AGRONÓMICA, ALIMENT. Y BIOSISTEMAS	Nos han apoyado por parte del profesorado implicado en el PIE, así como por los alumnos que han realizado la encuesta del estudio, así como en la difusión y captación de alumnado para INGEMPRENDE23 y del PIE
Otro Centro UPM	ETSI Telecomunicación	A través del prof. Kontaxakis y su Dpto. de Ingeniería Electrónica ( <a href="https://www.die.upm.es/perfil/giorgos-kontaxakis">https://www.die.upm.es/perfil/giorgos-kontaxakis</a> ) ha impartido el Taller de Design Thinking, ha sido miembro del jurado del concurso de Elevators pitch así como en la captación de alumnado de la Escuela para la participar en INGEMPRENDE23 y difundir el evento y el propio PIE
Servicio / Unidad de Rectorado (GATE, ICE, Calidad...)	Alianza EELISA - Innovación Educativa	Se ha incluido en el catálogo de actividades acreditables EELISA a INGEMPRENDE23 y han colaborado en la captación y difusión entre el alumnado de la alianza con un gran éxito de participación con movilidades EELISA.
Servicio / Unidad del centro	Gabinete de Comunicación ETSIAE	En la difusión y cobertura del evento INGEMPRENDE 2023. <a href="https://short.upm.es/sijiz">https://short.upm.es/sijiz</a>
Servicio / Unidad de Rectorado (GATE, ICE, Calidad...)	Gabinete de Prensa UPM	En la difusión y cobertura del evento INGEMPRENDE 2023. <a href="https://short.upm.es/ipblk">https://short.upm.es/ipblk</a>
Otros GIE - Grupo de Innovación Educativa UPM	CICAC. <a href="https://innovacioneducativa.upm.es/informacion-grupo?grupo=236">https://innovacioneducativa.upm.es/informacion-grupo?grupo=236</a>	En la difusión del evento INGEMPRENDE 2023 y como parte de las actividades del grupo
Delegación / Asociación de alumnos	Delegación de alumnos/as ETSIAE	Nos han ayudado en la difusión y captación de alumnos para INGEMPRENDE 2023 así como en la estrategia de comunicación del PIE.
Delegación / Asociación de alumnos	Asociación cultural "Alas de Dragón"	Han resultado fundamentales para la realización del proyecto por su implicación en el PIE y en sus actividades, los alumnos que han realizado la encuesta del estudio, así como por la labor de difusión y organización de INGEMPRENDE23 y del propio PIE
Delegación / Asociación de alumnos	Asociación Cultural ETSEM	Nos han ayudado en la difusión y captación de alumnos para INGEMPRENDE 2023 así como en la estrategia de comunicación del PIE.
Delegación / Asociación de alumnos	Asociación CRINOS	Nos han ayudado en la difusión y captación de alumnos para INGEMPRENDE 2023 así como en la estrategia de comunicación del PIE.

### 3.2 En el marco del proyecyo, ¿han desarrollado acciones de cooperación inter-institucional, ya sean de ámbito nacional o internacional (participación en proyectos externos, concursos, foros...)

Si

Tipo	Nombre	Descripción
Empresas, Asociaciones profesionales	IEEE.org	Participación en la semana del emprendimiento como Embajador IEEE Region 8 2023. <a href="https://short.upm.es/ecse5">https://short.upm.es/ecse5</a>
Centro de enseñanza superior internacional	FAU Erlangen-Nürnberg	Colaboración en INGEMPRENDE 23 y movilidades de alumnos
Centro de enseñanza superior internacional	Budapest University of Technology and Economics	Colaboración en INGEMPRENDE 23 y movilidades de alumnos
Centro de enseñanza superior internacional	Paris Sciences et Lettres (PSL)	Colaboración en INGEMPRENDE 23 y movilidades de alumnos

## 4. OBJETIVOS Y ACTUACIONES

#### 4.1 De los objetivos, fases y actuaciones previstos en la solicitud del proyecto, describa brevemente cómo ha sido el desarrollo y consecución de los mismos

El desarrollo y consecución de objetivos ha sido MUY SATISFACTORIA ya que se ha seguido estrictamente los objetivos que nos marcamos, el cronograma previsto hasta el más mínimo detalle, incluidos los entregables, y, especialmente, el evento principal INGEMPRENDE 2023 que ha formado parte del mes de noviembre junto a los DAYS EELISA y sus programas diversos de actividades, así como en la Semana del Emprendimiento mundial de IEEE con lo cual podemos afirmar que ha sido todo un éxito. Además, hemos conseguido consolidar este evento para futuras ediciones, incluso con una propiedad intelectual como producto de innovación educativa exportable.

De los diez objetivos marcados se han conseguido cumplir los rasgos principales casi en su totalidad. Asimismo, han habido importantes productos y entregables realizados y que nos habíamos marcado, ejecutándolos:

a) Las publicaciones como importantísimo resultado final de transferencia de conocimiento a la comunidad científica, incluso por encima de las expectativas, llegando a 5 de 1 prevista.

b) La interacción con otros agentes, superando los mejores pronósticos, tanto en n.º de agentes como en calidad, se puede ver en el apartado 3.1 de esta memoria que han sido muy amplios.

c) También hemos aumentado la implicación de los estudiantes, con participación activa de alumnos y alumnas tanto en el diseño con un número importante de Asociaciones estudiantiles comprometidas y alcanzando una cobertura muy importante en nuestra encuesta y también en la actividad INGEMPRENDE, con presencialidad y representación EELISA muy considerables.

En definitiva, el desarrollo y la consecución de productos tangibles hemos cumplido el 100% de los establecidos en la solicitud, tanto la 2ª serie histórica de la encuesta que nos ha permitido hacer publicaciones muy relevantes, incluidos por vez primera capítulos de libros Q1, lo cual ha establecido un antes y un después de este proyecto en cuanto a investigación en competencias blandas y gamificación, siendo uno de los pocos PIEs UPM que está trabajando esta línea de investigación.

El evento INGEMPRENDE ha sido un éxito total, recibiendo halagos y agradecimientos de todos los implicados desde los directivos, centros, alumnado, etc. Hemos implicados a distintas Escuelas de la UPM, universidades internacionales, personal de servicios, etc. Ha sido un gran trabajo que puede estar al mismo nivel que otras actividades de innovación educativa sobre competencias blandas y emprendimiento en cualquier universidad semejante a la UPM. Hemos conseguido que se haga una actividad auspiciada por EELISA y que ha sido llevada a foros internacionales anunciando el buen hacer de este proyecto. Todo ello nos ha permitido acometer un desarrollo excelente del PIE dentro de una ejecución completa y de calidad que nos avala como ejecutores muy competentes y eficaces en la utilización de los recursos que se nos han dado y que agradecemos para impulsar la innovación educativa en nuestra Universidad a fin de contribuir a que sea un modelo de excelencia y de modernidad docente.

#### 4.2 ¿Ha realizado evaluación de resultados del proyecto? Si

##### 4.2.1 Describa brevemente la metodología de evaluación del proyecto (indicadores, instrumentos, fases...)

Todas las fases del proyecto se han cumplido adecuadamente a lo largo del período de implementación (febrero 23-noviembre 23), y se han evaluado sus resultados, obteniendo un resultado de evaluación MUY POSITIVA (según instrumento de evaluación) por lo favorable de la ejecución del proyecto que se ha podido medir mediante una tabla de criterios e indicadores (Se adjunta cuadro de indicadores) junto a la obtención de las correspondientes evidencias que los respaldan.

Asimismo, se ha realizado una encuesta de satisfacción para recibir la información sobre la actividad principal del evento INGEMPRENDE, recibiendo importantes retroalimentaciones de los participantes con propuestas de mejora para próximas convocatorias (se enlaza el formulario enviado: <https://forms.gle/mDnZpgrxbSwc23Q5J9>)

Entre los datos obtenidos destaca que el 88,85% de los participantes afirman que el taller formativo ha sido excelente, así como su profesor impartidor. Similar puntuación obtiene la evaluación general del evento y que lo repetirían por la importancia de trabajar las competencias blandas y el emprendimiento en la formación integral en ingenierías.

## 5. DIFUSIÓN Y DIVULGACIÓN

#### 5.1 Relacione las acciones y el material elaborado para la divulgación y difusión del proyecto (publicaciones, talleres, ...)

Publicación	Título	Nombre del congreso / revista	Evidencia
Ponencia congreso internacional	SPANISH SOFT SKILLS REFERENTIAL FRAMEWORK FOR ENGINEERING EDUCATION: A SELF-PERCEIVED VALIDATION STUDY OF UPM STUDENTS.	III Congreso Internacional de Innovación y Tendencias Educativas, INNTE 2023	<a href="#">Enlace</a>

Publicación	Título	Nombre del congreso / revista	Evidencia
Ponencia congreso internacional	GAMIFICATION, A METHODOLOGY AIMED AT MOTIVATING SOFT SKILLS: A CASE STUDY ON UPM ENGINEERING STUDENTS.	II Congreso internacional i-DEA. Investigación Didáctica y Estudios Curriculares Avanzados para la Educación y la Ciudadanía	<a href="#">Enlace</a>
Ponencia congreso internacional	Elevators pitch contest as a methodology of creativity and gamification in the learning of engineers through SDG challenges.	1st EELISA INTERNATIONAL CONFERENCE	<a href="#">Enlace</a>
Capítulo libro	Un marco referencial de las competencias blandas en español para la enseñanza de las ingenierías: una validación autopercebida del estudiante UPM	Tecnologías emergentes aplicadas a las metodologías activas en la era de la Inteligencia artificial. ISBN978-84-1170-579-0	<a href="#">Enlace</a>
Capítulo libro	Monographic study on the situation of gamification and soft skills in UPM students: the case of serious games in higher engineering training	Sobre la educación científica y el cuidado de la casa común: necesidades y perspectivas. ISBN978-84-1170-582-0	<a href="#">Enlace</a>

## 5.2 Otras acciones de difusión/divulgación:

Tipo	Título	Descripción	Evidencia
Concurso	INGEMPRENDE 2023	Concurso de elevators pitch	
Cursos o talleres impartidos	Desing Thinking: aprende a diseñar respuestas creativas a retos tecnológicos y sociales	TALLER práctico Design Thinking impartido por el Prof. Dr. D. Giorgos Kontaxakis. ETSIT-UPM	
Redes sociables (Twitter, Facebook, ...)	INGEMPRENDE 2023	Twitter de divulgación del evento	<a href="#">Enlace</a>
Carterlería, trípticos	INGEMPRENDE 2023	Roll-up	
Vídeo divulgativo	Vídeo resumen del PIE	Explicación de las tareas y actividades realizadas y participación activa de alumnado	<a href="#">Enlace</a>
Otras acciones de difusión/divulgación	Cartelería	Cartelería difusión	
Otras acciones de difusión/divulgación	Reportaje INGEMPRENDE23	fotos del evento	

## 5.3 ¿Han utilizado medios internos de UPM para difusión del PIE? En caso afirmativo, indique cuál o cuáles

Blog UPM  
Web del centro  
Otros recursos UPM para difusión

## 6. FORMACIÓN RECIBIDA EN EL MARCO DEL PROYECTO

### 6.1 ¿Los integrantes del proyecto han recibido formación sobre innovación y docencia?

Tipo de formación	Nombre de la acción formativa	Horas	Institución que lo imparte	Asistentes
Cursos de UPM (ICE...)	Redacción de documentos científicos con LaTeX a través de Overleaf	4	Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad Politécnica de Madrid	1
Cursos no UPM	REGULACIÓN Y EMPREN- DIMIENTO EN EL SECTOR ESPACIAL ESPAÑOL	12	AEDAE	1
Cursos no UPM	SOSTENIBILIDAD Y ECONOMÍA CIRCULAR PARA UN FUTURO RESPONSABLE	2	Cátedra Fundación Ramón Areces de Distribución Comercial de la Universidad de Oviedo,	1

## 7. RESULTADOS E IMPACTO EN LA CALIDAD EDUCATIVA

### 7.1 Relacione los productos concretos y tangibles desarrollados en el proyecto

Tipo de producto desarrollado	Título	¿Publicado en abierto?	Evidencia
Otros	Encuesta sobre gamificación y juegos serios y las competencias blandas (2ª serie histórica)	Si	<a href="#">Enlace</a>
Informes	Informe de resultados sobre encuesta INGEMPRENDE 2023	Si	<a href="#">Enlace</a>

## 7.2 Impacto de resultados en la mejora de la calidad educativa

### Aportación

Mejora de las competencias y habilidades creativas y de resolución de problemas o retos ODS del estudiantado de ingeniería

Estímulo de la calidad de la formación final del alumnado, intercambio de experiencias y buenas prácticas, sensibilización y conocimiento de múltiples centros, organismos, empresas, organizaciones, asociaciones estudiantiles y en general la movilización de UPM, EELISA, y el estudiantado

Iniciativa de innovación educativa y gamificación INGEMPRENDE que persigue la consolidación de un instrumento de aprendizaje actual y de interacción con el estudiantado para acercarlos los ODS y los retos a problemas actuales (cambio climático, pobreza, etc.)

Internacionalización y efecto tractor de los resultados de investigación a través de transferencia del conocimiento hacia otras universidades EELISA

Movilización del estudiantado UPM y EELISA comprometido con el emprendimiento y las competencias interpersonales como medio de obtener una formación transversal diferenciadora para su futuro profesional

## 7.3 Relacione de manera breve las principales conclusiones que se han podido extraer del desarrollo del proyecto

El Proyecto INGEMPRENDE que acaba de finalizar resulta un cúmulo de actividades, objetivos, acciones, publicaciones, investigación, contactos, creación de red, iniciativas y esfuerzos con el único destino final que es la mejora de la calidad de la enseñanza de nuestros alumnos y alumnas. Un grupo de profesores, con gran entusiasmo, y dedicación, algunos con el reconocimiento como "profesores excelentes" que se ha reunido para trabajar en la línea de la gamificación y los juegos serios como innovación educativa que va más allá de introducir nuevas formas de aprendizaje sino que permite a nuestro alumnado colocarse en el centro de su propio proceso de aprendizaje-enseñanza y, conscientes de su realidad, motivarse, ilusionarse y conseguir alcanzar resultados mejores desde una metodologías más amigables y efectivas para ellos.

Con INGEMPRENDE hemos conseguido consolidar (con solicitud de registro de propiedad intelectual) una encuesta que analice las competencias y habilidades de una muestra de nuestro estudiantado a fin de comprender mejor cómo aprenden, qué sentimientos les producen las clases, cómo pueden ser mejores los

aprendizajes y, todo ello, ofreciéndoles un marco referencial sobre las habilidades y competencias transversales como el espíritu emprendedor, la resiliencia, la consecución del logro como elemento motivador, etc. En una sociedad digitalizada como la actual, las clases magistrales tocan a su fin; además, el alumno necesita conocer la realidad de su futura relación laboral y profesional, entender las nuevas exigencias del mundo global y humano en el que las personas trabajarán desde el conocimiento pero junto a las máquinas. Este estudio no ha sido más que un inicio de lo que se puede analizar sobre nuestros estudiantes y sus opiniones introspectivas sobre su proceso de aprendizaje; de esta manera, podemos entender mejor sus necesidades y ponerla en contacto con las habilidades del futuro ingeniero e ingeniera en un contexto europeo.

Además, hemos podido darnos cuenta que los alumnos actuales son más receptivos desde un lenguaje cercano a su realidad habitual y cotidiana que son los juegos y la gamificación que resulta ser propia de sus actividades lúdicas y de entretenimiento y que, por tanto, le van a ser más accesible para la comprensión de problemas complejos como los propios de las asignaturas más técnicas de la formación cognitiva de un ingeniero.

Por último, desde nuestro proyecto hemos realizado un esfuerzo ímprobo por movilizar a nuestros alumnos, para que aprendan desde el juego y profundicen en los conocimientos desde esa realidad de consecución del logro. Está claro que este proyecto es un pequeño grano de arena en toda la labor que los profesores desarrollamos, pero de vital importancia para seguir consiguiendo enseñanzas de mayor calidad

y eficacia. Este año hemos conseguido una inestimable participación de alumnos extranjeros (33%) en presencial gracias a las movilizaciones EELISA. Además, hemos podido brindar a nuestros alumnos una competición donde a través de la gamificación han aprendido técnicas de prototipado, enseñanzas éticas y de emprendimiento social, donde han podido comprobar cómo se debe prestar atención al "cliente" que

es la sociedad donde prestarán sus servicios profesionales en el futuro y así resolver los problemas a los que esa sociedad se va a enfrentar o se está enfrentando y donde los ingenieros e ingenieras tienen mucho que aportar. Han podido "jugar", pero aprendiendo *design thinking*, emprendimiento, ventas, convicción de ideas y proyectos futuros, etc. En el fondo según los resultados de la evaluación donde han podido aprender más que en cualquier clase teórica.

El proyecto INGEMPRENDE ha supuesto la consolidación de todo un importante trabajo en innovación educativa, que ha podido mejorar algunos aspectos anteriores y dar a conocer entre todos los implicados las innovaciones de la gamificación. Ahora necesitamos dar un paso más y seguir trabajando en esas habilidades blandas que tanto necesitan nuestro estudiantado, de ahí que hayamos solicitado una continuación, más innovadora para la convocatoria 2024, que esperamos y deseamos sea digno de su aprobación para no retrasar la ineludible aplicación de mejoras continuas a nuestros procesos formativos. De esta manera queremos establecer una continuidad de todo el trabajo realizado hasta ahora para seguir creando sinergias e impulsando entre nuestro alumnado la innovación educativa desde experiencias de gamificación y con el objetivo último de mejorar sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

## 9. VALORACIÓN DEL PROYECTO

1. Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto: 9

2. Interés por continuar desarrollando y profundizando en los objetivos del proyecto: 10

3. El proyecto ha servido para reforzarse (o constituirse) como GIE-Grupo de Innovación Educativa: 10

4. Valoración de la experiencia de trabajo en equipo entre docentes: 10

**5. Grado de transferencia de la innovación del proyecto (hay profesores, colegas o líderes interesados o que puedan adaptar los métodos o resultados del proyecto): 10**

**6. Satisfacción general por los resultados obtenidos: 10**

## **10. OTRAS OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS**

Quisiéramos agradecer la oportunidad de poder haber realizado este proyecto y lo orgullosos que nos sentimos por haber colaborado a mejorar el aprendizaje de nuestros alumnos desde una perspectiva innovadora a través de las competencias interpersonales y la gamificación. Agradecer también el apoyo económico que, aunque sigue siendo escaso, al menos permite a proyectos de alto valor, como creemos que tiene el nuestro, a seguir cumpliendo hitos.